LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GIUGNO 2014

96

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / NIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

THE WITCHER 3

L'ACTION RPG MOSTRATO A LOS ANGELES!

Remote Access Enabled

ACE COMBAT INFINITY

LA GUERRA ARRIVA IN CIELO!

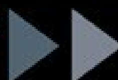
Gioco omaggio

Clicca Qui

WATCH DOGS™

IL FUTURO E' UN UN MONDO DI HACKER!

IN QUESTO NUMERO



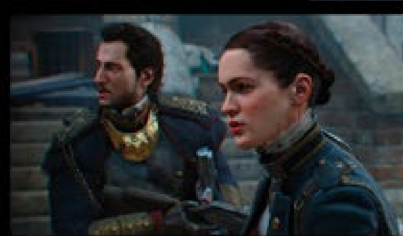
MARIO KART 8



WOLFSTEIN N.O.



THE ORDER 1886



GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 96
GIUGNO 2014

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

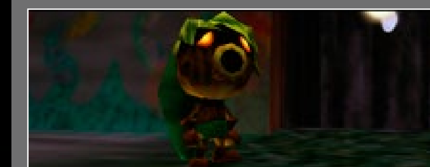


Puntuale come ogni anno, l'E3 di Los Angeles ha saputo catalizzare l'attenzione della stampa mondiale. Forse sono mancate rivelazioni shock ma bisogna ammettere che gli annunci di esclusive come **The Order: 1886** e **Uncharted 4** sul versante **PS4** o del nuovo **Halo** e **Sunset Overdrive** per **Xbox One** hanno saputo creare hype davvero forti. Insomma, a partire dall'autunno ci sarà parecchio da giocare. Nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!







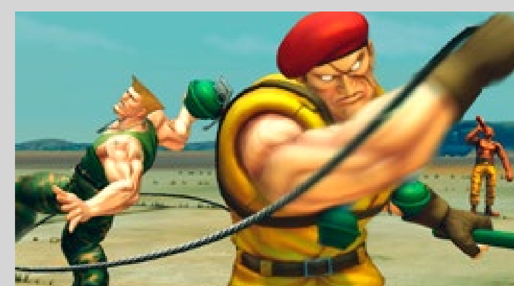
THE WITCHER SI MOSTRA ALL'E3 2014

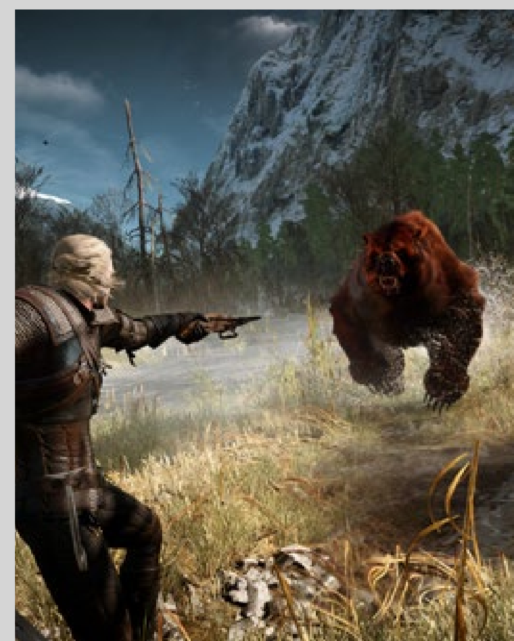
Presentato un video interamente dedicato alle fasi di gameplay

Tra i titoli più attesi del nuovo E3 di Los Angeles, che si è svolto dal 10 al 12 giugno presso il Convention Center, una menzione speciale va a **The Witcher 3: Wild Hunt**, nuovo capitolo dell'apprezzatissima serie **Action Rpg** ad opera di **CD Projekt RED**. E' stato presentato un video di ben sei minuti che mostra nel dettaglio alcune fasi salienti del **gameplay**: in particolare ritroviamo **Geralt** impegnato a liberare una bella dama da un gruppo di maldestri assassini. Nel trailer è presente anche lo scontro con un grifone e le prime impressioni non possono che entusiasmare tutti i fan della serie. L'uscita del gioco è fissata per il 24 febbraio 2015 su **PS4**, **Xbox One** e **PC**... e fin da ora possiamo dire che si tratta di un capolavoro annunciato!











UN GIOCO PER KORRA...

Il cartone animato diventa un picchiaduro!

Platinum Games ha stretto un accordo con Activision e Nickelodeon per portare su **console** il riadattamento videoludico della serie animata **The Legend of Korra**. Il videogioco è attualmente in fase di sviluppo ed è previsto per l'uscita entro la fine dell'anno su **PS4**, **PS3**, **Xbox One**, **Xbox 360** e PC.





UNITY SI GIOCA IN COOP!

Ubisoft mostra la modalità multigiocatore

Anche Ubisoft è intervenuta sul palco della conferenza Microsoft all'E3 con una breve ma intensa dimostrazione in presa diretta dell'attesissimo **Assassin's Creed: Unity**. Oltre ad avere delle notevoli potenzialità tecniche, il gioco implementa una modalità co-op che consente di affrontare la campagna... in quattro giocatori!





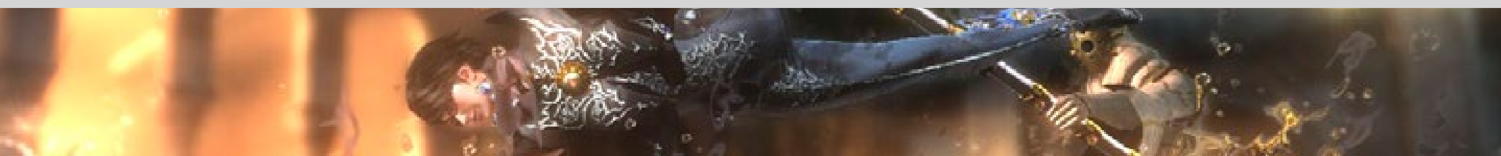




LITTLEBIGPLANET 3 IN ARRIVO SU PS4

Annunciato da SONY nonostante l'assenza di MediaMolecule all'E3

Sony ha svelato LittleBigPlanet 3, il nuovo capitolo della fortunata serie di **sandbox game** con protagonisti i simpaticissimi **Sackboy**. Nonostante **MediaMolecule** abbia pubblicamente dichiarato la propria assenza alla fiera losangelina, il titolo è comunque apparso alla conferenza dell'**E3** e con esso il relativo trailer di annuncio. Ritroveremo tutti gli ingredienti che hanno reso celebri i primi due capitoli, ma con ovvie migliorie introdotte grazie alla **Next-Gen**. L'uscita di **LittleBigPlanet 3** è prevista per novembre in esclusiva su **PlayStation 4**.



BAYONETTA 2 IN ESCLUSIVA SU WII U

La limited edition del gioco conterrà anche il primo episodio

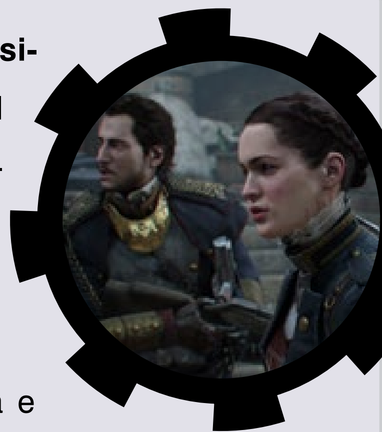
Nintendo ha presentato un nuovo trailer relativo all'attesissimo **Bayonetta 2**, **action game** sviluppato da **Platinum Games** in esclusiva per **Wii U**. Il lancio sul mercato sarà accompagnato da un'interessantissima **limited edition** che conterrà il primo episodio della serie. Prepariamoci per ritorno dell'eroina in grande stile!

PIATTAFORMA: PLAYSTATION 4 / PUBLISHER: SCEE / GENERE: AVVENTURA / USCITA: TBA 2015

THE ORDER: 1886



A cura di: **Simone Giorgi**



Ready At Dawn ha mostrato un antipasto di quella che verosimilmente sarà una delle maggiori esclusive della PS4 nel 2015: il promettente **The Order: 1886**, sparatutto in terza persona fortemente influenzato dallo stile di un certo **Gears of War**. A soccorso di un **gameplay** apparentemente non proprio originale arriva un'atmosfera che mai come in questo caso ci sentiamo di dire azzeccata: il contesto dè infatti quello di una **Londra** d'epoca sul funire dell'Ottocento, grigia e attanagliata da diversi disordini cittadini. Tutto ciò che abbiamo ammirato su schermo trasuda arte e spettacolarizzazione scenica, con una cura raffinatissima nella creazione dei protagonisti. Già da ora ci sentiamo di affermare che il prodotto potrà rappresentare una punta di diamante almeno sul fronte tecnico / artistico e che sarà in grado di spingere la **PlayStation 4** a livelli fino ad ora mai raggiunti. Se **Ready At Dawn** riuscirà a svolgere anche un lavoro più profondo sul fronte della giocabilità, potremo trovarci di fronte ad un prodotto di grandissima qualità. Non resta che attendere i prossimi mesi per ulteriori dettagli...







Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

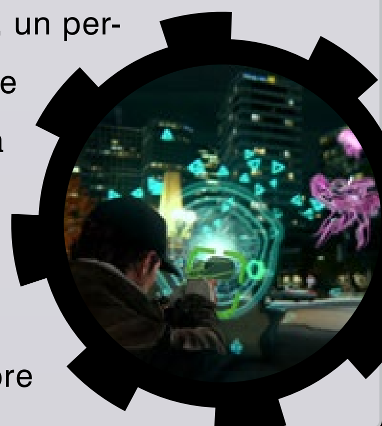
WATCH DOGS

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Ubisoft è uscita allo scoperto mostrando al grande pubblico la sua nuova IP: senza dubbio nei prossimi mesi e anni diventerà una costante nel catalogo del **producer** francese. Simbolo di questo nuovo prodotto è **Aiden Pearce**, un personaggio che intriga più per quello che rappresenta che per quello che realmente è. Giocando e portando a termine **Watch Dogs** una domanda soprattutto rimane senza risposta, ovvero se **Ubisoft** sia stata intenzionata a fare di **Aiden** un po' quello che ha fatto in passato con **Altair** del primo **Assassin's Creed**: ovvero creare un protagonista dalla personalità non particolarmente carismatica ma in grado di far sentire il giocatore







più interprete degli avvenimenti su schermo. Al di là di questo dubbio amletico, **Aiden** rappresenta la figura più cool degli ultimi anni: l'evoluzione del solito **Hacker** da cantina, una scheggia impazzita fuori dal sistema che non si limita a minarne le basi ma le usa a propria discrezione per avere il controllo della situazione, sempre e comunque. Le quasi infinite possibilità di **Watch Dogs** sono decisamente incentivate dal sistema di gioco stesso: il nostro eroe non è certo un **tank** da combattimento e nemmeno un **Gears**, tanto che un paio di colpi di arma da fuoco lo metteranno a tappeto: l'unica via percorribile nella stragrande maggioranza dei casi rimane dunque l'"hackerazione" dell'ambiente circostante. Una volta

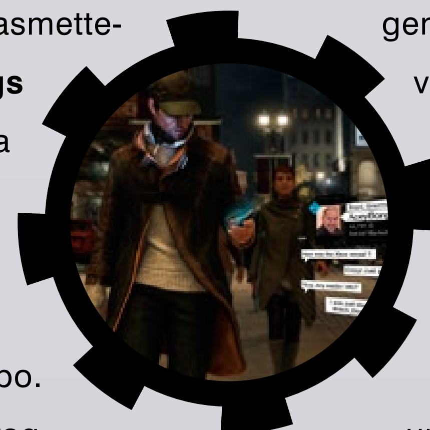


che il giocatore avrà chiaro cosa permette il sistema di hacking dello smartphone del protagonista, il potenziale di **Watch Dogs** sarà finalmente chiaro: **Aiden** può far davvero ciò che vuole con l'ambiente circostante e coloro che dovrebbero ostacolarlo rimangono quasi inermi di fronte al potere delle sue capacità. Attenzione che **Watch Dogs** non è "troppo facile", ma propone un livello di difficoltà che scema con la pratica del giocatore con il **gameplay**. Allo stesso modo siamo rimasti abbastanza perplessi della trama proposta: l'iniziale dramma famigliare che dà il via alle vicende lasciava presagire un plot interessante, ma il deficit di carisma del protagonista, insieme ad evoluzioni nar-





rative piuttosto “telefonate”, hanno lasciato spazio a una trama che scema ora dopo ora. Aspetto che invece ci ha convinto maggiormente è la possibilità offerta dalle missioni secondarie: alcune hanno uno stampo classico, ma tante altre sono pienamente integrate con il credo tecnologico del titolo. Ci sentiamo anche spezzare una lancia a favore delle modalità **multiplayer**, ‘assaggi’ in salsa **social** che però aiutano quella sensazione di invasione virale che il titolo vuole trasmettere. Il modello di guida di **Watch Dogs** lascia davvero a desiderare, ma una volta impadroniti dei comandi di gioco e della controversa fisica delle collisioni si può competere online per un discreto quantitativo di tempo. Purtroppo il comparto grafico non raggiunge le promesse dei **developer**: sulle console di nuova generazione è evidente un **downgrade** grafico dovuto forse all’uscita in contemporanea su piattaforme **old** e **next gen**. **Watch Dogs** è intrigante per ciò che rappresenta ma molto meno per quello che poi effettivamente mostra sul campo. E’ un gioco dal concept potenzialmente esplosivo ma che forse solo grazie ad un seguito riuscirà a colmare tutti i gap presenti.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	80
Sonoro	82
Giocabilità	88
Longevità	81

COMMENTA

GLOBALE 83

ACE COMBAT INFINITY

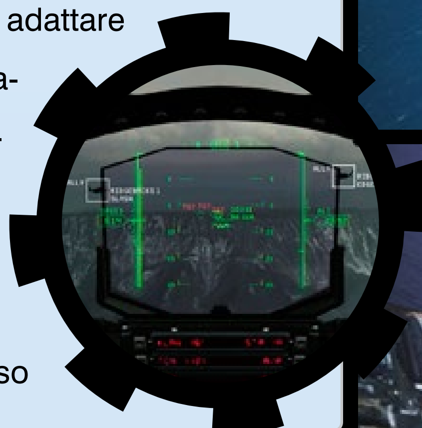
RECENSIONE completa

Alessio Calace





Il mondo dei free to play sta prendendo sempre più piede nel mondo dei videogiochi, tanto che oggi si sta sviluppando anche sulle nostre amate **console**. L'introduzione di questo genere ha portato serie decennali a cambiamenti radicali per potersi adattare alle richieste dei videogiocatori e beneficiare di diverse e nuove fonti di guadagno. **Namco Bandai** ha deciso di far intraprendere questa via ad una delle serie più famose nella storia delle simulazioni ed è cosi che è nato il nuovo **Ace Combat Infinity**: questa scelta riuscirà ad elevare nuovamente un titolo finito nel dimenticatoio? Scopriamolo insieme... Avviato il titolo, verremo trasportati immediatamente sulla pista di volo per un breve **tutorial** che ci indirizzerà verso



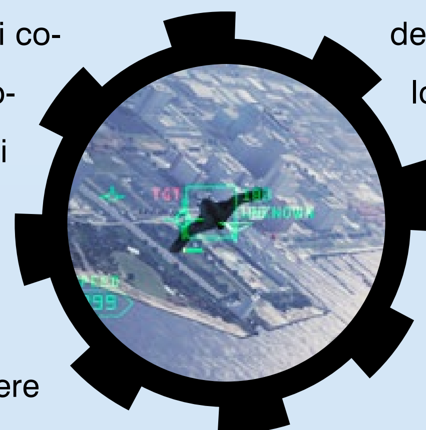








due tipologie di **gameplay**, una più semplice in cui il controllo del velivolo è affidato ad un solo tasto oppure una più versata alla simulazione, in cui dovremo tenere conto di più fattori per guidare correttamente il nostro aereo. La campagna in singolo, scialba e vuota, rappresenta però un'estensione stessa del tutorial iniziale e si rivela utile per apprendere il **gameplay** e farsi poi onore nelle partite **online**, che sono il vero fulcro gioco. Il netcode è eccellente e ci offre la possibilità di affrontare diverse missioni co-operative-competitive con altri sette piloti, divisi in due squadre da quattro aerei ciascuno. Oltretutto, gli aerei sono tutti differenti fra loro e ci indurranno a giocare in maniera sempre differente, anche grazie ai diversi obiettivi da abbattere di volta in volta. A livello grafico il titolo presenta un buon aspetto, grazie agli ottimi effetti particellari e dei buoni effetti luce. Anche se gli aerei sono di livello veramente elevato, il mondo circostante spesso presenta textures di basso livello. Sul fronte sonoro, invece, troviamo davvero un'ottima campionatura.L'esperimento di **Namco Bandai** per ora si può dire riuscito, con la speranza che resti però spesso aggiornato e che il titolo non cada prima o poi nella trappola del **pay to win**...



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: NAMCO BANDAI

SVILUPPO: PROJECT ACES

GENERE: SIMULAZIONE

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*72*
Sonoro	*72*
Giocabilità	*79*
Longevità	*78*

COMMENTA

GLOBALE 77

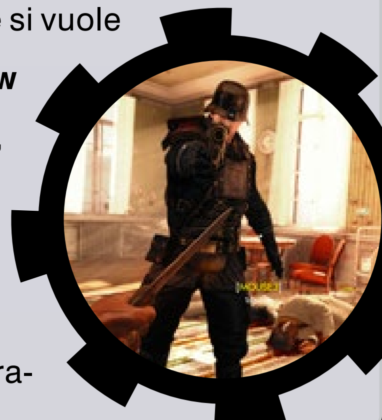
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Suvvia, ammettiamolo senza troppo pudore, in pochi si aspettavano che uscisse fuori qualcosa di decente dall'ennesimo capitolo di Wolfestein: l'ultimo episodio uscito su console risultò un titolo con pochi spunti memorabili. Eppure, se si vuole cambiare idea sull'andamento della saga, basta provare questo **The New Order**... Il più odiato da tutti i nazisti, mezzo polacco e mezzo americano, **William Joseph "B.J." Blazkowicz** ritorna come sempre in prima linea, sullo sfondo di vicende che narrano l'orrore del secondo conflitto mondiale in modo spettacolare ma non pacchiano, stravolgendo ovviamente molti degli avvenimenti storici: la Germania nazista ha vinto la guerra, gra-



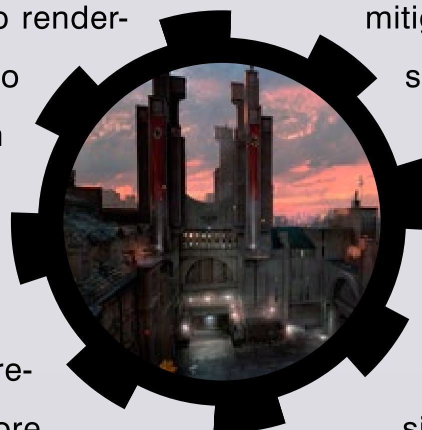




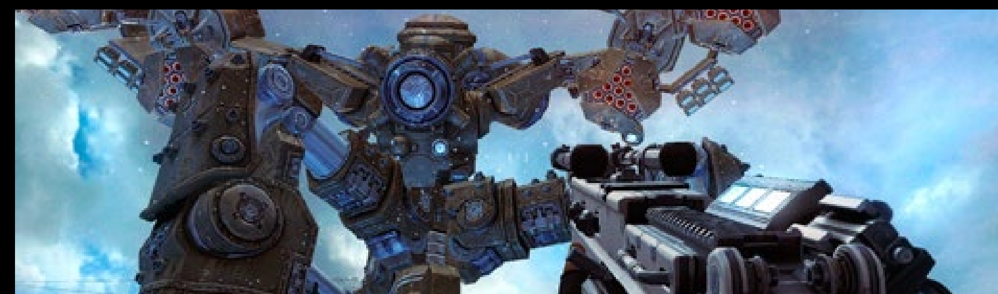




zie ad una schiacciante superiorità tecnologica. A fare da contorno all'odissea di **Blazko** troviamo tanti personaggi secondari anch'essi perfettamente caratterizzati, sempre sull'orlo di una crisi di nervi e per questo credibili e in grado di appassionare il giocatore con i loro piccoli ma grandi drammi personali, che verranno raccontati tra una missione e l'altra del gioco. La giocabilità di **Wolfestein: The New Order** è un bel rebus, nel senso che non si capisce fino a quanto si è voluto renderlo simile al titolo originale e quanto piuttosto si dovrebbe parlare di un titolo palesemente studiato 'a corridoi': non troverete un tripudio di ambientazioni ed anzi, per una quantità di tempo indefinibile, rimarremo a sterminare nazisti in un grigiore a tratti stucchevole. Una ripetizione che viene mitigata dall'ottimastoria proposta e soprattutto dalla durata complessiva del titolo: parliamo di circa quindici ore di trama, anche se è totalmente assente il **multiplayer**, scelta discutibile ma che ribadisce la nuova linea di pensiero del titolo. A livello tecnico, su **PC**, il gioco altamente scalabile: gira in modo dignitoso anche su macchine non proprio di ultima generazione e riesce dire la sua anche a prestazioni grafiche alte, dove luci ed effetti particellari conferiscono un estremo lustro alla visuale. Purtroppo non manca qualche tedioso bug: a volte l'audio del gioco risulta totalmente fuori sincro rispetto alla gestualità degli attori nelle **cutscene**. Il doppiaggio in italiano è di







ottima fattura, così come si rivela azzeccata l'idea di non tradurre il parlato in tedesco e sottotitolarlo, giusto per marcare la sensazione di essere di fronte all'invasore straniero di turno. **Wolfestein: The New Order** si candida ad essere una delle rivelazioni dell'anno: l'ennesima epopea nazista di **Blazkowicz** riesce ad incidere su aspetti che altri **sparatutto** mai hanno preso in considerazione, come lo spessore dei personaggi secondari oppure la cura dei dettagli nell'ambientazione. Non è un capolavoro perchè il **gameplay** è il massimo dello standard e in più di un'occasione si ha l'orribile sensazione di procedere attraverso corridoi prestabiliti, senza possibilità alternative di approccio al gioco. Le sessioni **stealth** non sono male nel concept ma azzoppate nella realizzazione: basta accucciarsi per diventare quasi invisibili all'occhio nemico. Si tratta dunque di un titolo diverso dal solito e se fosse offerta una seconda chance al team di sviluppo siamo sicuri che potremmo iniziare a parlare di un nuovo capolavoro. Si vedrà... intanto **Wolfestein** è tornato in auge dopo anni di buio... e non è male per degli sconosciuti novellini in fatto di sviluppo come **MachineGames**!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: BETHESDA

SVILUPPO: MACHINEGAMES

GENERE: FPS

GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

Grafica	85
Sonoro	88
Giocabilità	63
Longevità	92

COMMENTA

GLOBALE 82

MARIO KART 8

RECENSIONE completa

Simone Giorgi





Una delle punte di diamante made in Nintendo risponde senz'altro al nome di Mario Kart, racing game di stampo **arcade** che nel suo arco di vita ha lasciato sulla sua strada una scia di fan decisamente smisurata. La serie, arrivata alla sua ottava incarnazione ufficiale, è stata vista da molti come una possibile soluzione alle scarse vendite del **Wii U**: e stando almeno ai primi dati di commercializzazione, in parte è stato senz'altro così. Nonostante il carico di aspettative fosse imponente, il risultato finale, lo diciamo subito, ha saputo supportare tutto il peso generato dalle attese di critica e di pubblico affezionato. I pochi che non conoscono l'ossatura della serie sappiano che il prodotto si fonda su











un concept facilmente assimilabile, ma non per questo poco profondo o poco collaudato. Ritroveremo dunque le gare su **kart** (ma da qualche anno anche su mezzi quali moto o macchine di diversa fattura e peso) con ritmi forsennati e scanditi dalla possibilità di usare **Power Up offensivi** e difensivi in grado di alterare l'andazzo e la classifica della gara. Il tutto questa volta è stato impreziosito da circuiti spettacolari e nuovi bonus da sfruttare. L'eccellenza di questo nuovo capitolo va individuata principalmente dalla caratterizzazione maniacale che i programmatori hanno voluto conferire alle piste: sono state sviluppate pescando da scenari provenienti dalle passate edizioni (rivisti e disegnati sfruttando la potenza del nuovo hardware **Nintendo**), ma chiaramente non sono mancati anche splendidi inediti altrettanto riusciti. Sarà possibile sfruttare corsie antigravitazionali, immergersi in corsi d'acqua o planare da costa a costa grazie all'utile paracadute che si aprirà in automatico all'occorrenza. Tutta ciò inserito in contesti ambientali artisticamente ineccepibili e mai come in questo caso ispirati. Tra i bonus scovabili durante le gare troveremo i classici gusci verdi e rossi, banane scivolose, palle di fuoco, stelle, fulmini e chi più ne ha più ne metta: ma per questo ottavo capitolo sono stati introdotti la **Pianta Piranha**, il **Boomerang**, l'**Otto matto** e il **Super Clacson**. Con **La Pianta Piranha** - tra i bonus i più azzeccati - potrete mangiare ogni cosa (persona o oggetti) che incontrerete sul vostro cammino;







il classico **boomerang** sarà utilizzabile tre volte e potrete sfruttare la sue infime traiettorie per colpire gli avversari; l'otto matto vi darà otto oggetti da sfruttare (una **Banana**, un **Guscio Verde**, un **Guscio Rosso**, un **Fungo Scatto**, una **Bob-omba**, un **Calamako**, una **Moneta** e una **Star Power**) e rappresenta, insieme al **Fulmine**, una delle migliori soluzioni per guadagnare terreno; in ultimo il **Super Clacson**tornerà utile per sgretolare alcuni degli oggetti usati contro di voi o a stordire i nemici nelle vicinanze. Grazie ad un sapiente bilanciamento di questi poteri, le gare appaiono sempre (o almeno nella maggior parte dei casi) equilibrate. Il titolo propone un ventaglio di modalità che andranno dal classico torneo fino ad arrivare alla storica battaglia con i palloncini da far



esplodere. Pur mantenendo alcuni limiti strutturali figli della **console**, il fronte **online** è ben supportato dalla possibilità di affrontare gare fino a dodici giocatori. Tra i migliori pregi troviamo l'aspetto grafico, fattore che mai aveva raggiunto traguardi così importanti. **Mario Kart 8** è un tripudio di fattori ben amalgamati e riusciti: non solo è una gioia in ogni senso, piuttosto una necessità per ogni videogiocatore in possesso del Wii U!

VERSIONE: WII U

PUBLISHER: NINTENDO

SVILUPPO: NINTENDO

GENERE: GUIDA

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	90
Giocabilità	93
Longevità	93

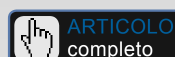
COMMENTA

GLOBALE **93**



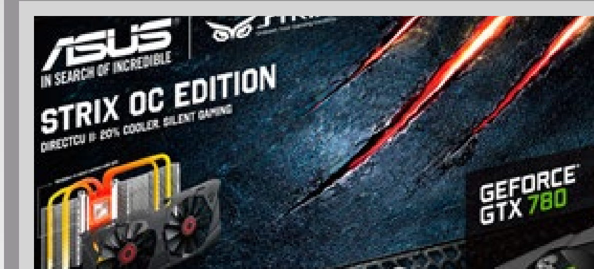
ASUS ANNUNCIA LA SERIE STRIX PER IL GAMING

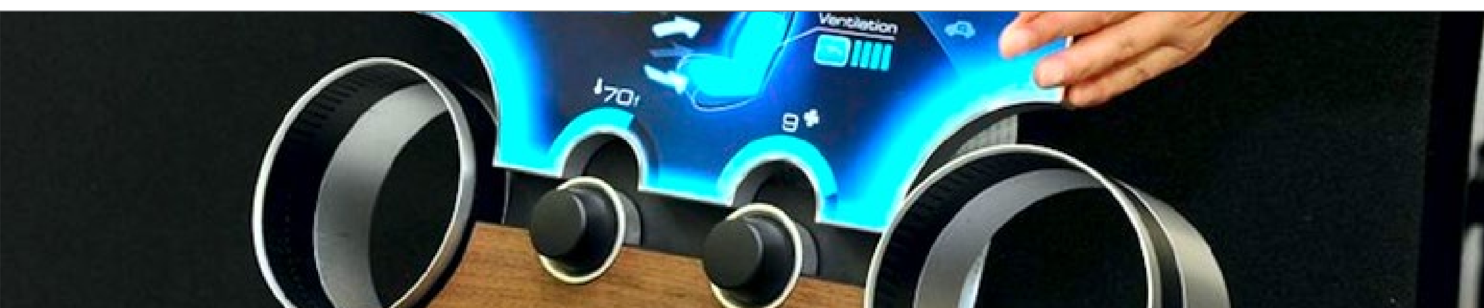
Due schede video di fascia alta per giocare a livelli eccellenti



ASUS ha lanciato la nuova gamma Strix, una serie di eccezionali schede grafiche che include i modelli **R9 280** e **GTX 780**, dedicati a coloro che amano giocare con la massima istintività. Entrambe le soluzioni adottano le tecnologie esclusive di **ASUS**, come il sistema **DirectCU II** per migliorare le caratteristiche di raffreddamento, silenziosità e velocità nel **gaming** di fascia alta e il sistema di raffreddamento a 0 **dB**. Le schede adottano **VRM** per garantire un'elevata efficienza e stabilità. Sono disponibili nei negozi ad un prezzo consigliato rispettivamente di **309,00** e **609,00** euro, IVA inclusa.

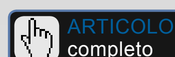






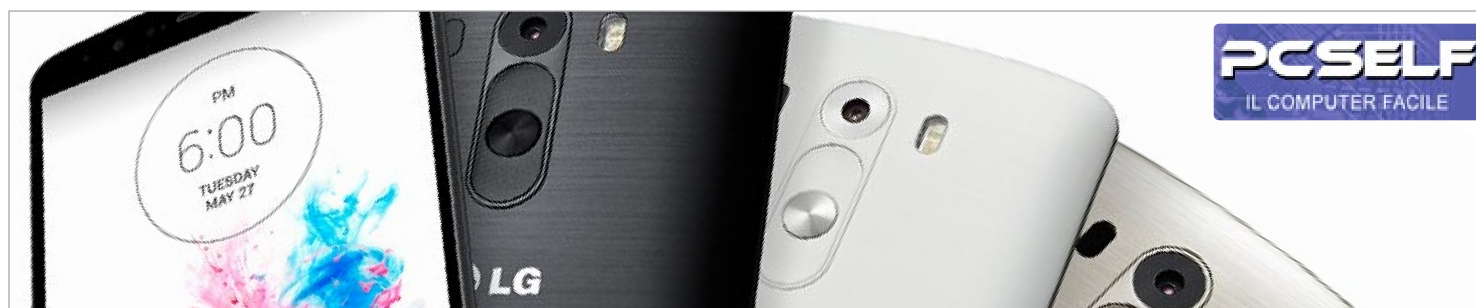
DA SHARP ARRIVANO I DISPLAY DI QUALUNQUE FORMA

La tecnologia IGZO dice basta ai classici schermi rettangolari...



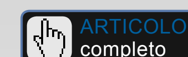
Fino ad oggi, i display di qualunque tipo di dispositivo elettronico hanno avuto tutti una forma più o meno rettangolare. Tuttavia **Sharp** ha rotto gli schemi e, grazie alla sua tecnologia **Free-Form**, ha presentato **display** che possono assumere forme adattabili agli oggetti che li ospiteranno. Utilizzando il sistema **IGZO**, l'azienda è riuscita a ridurre drasticamente le dimensioni delle cornici degli schermi. I primi due prototipi mostrati sono dedicati al settore automobilistico, ma le applicazioni di questa tecnologia sono infinite...





LG G3: TOP DI GAMMA SOTTO QUALUNQUE ASPETTO!

Dispone di un display Quad HD e processore Snapdragon 801



L'atteso top di gamma LG G3 è caratterizzato da un display Quad HD da 5,5 pollici (2560 x 1440 pixel) e 538 **ppi**. Il processore è un quad-core **Qualcomm Snapdragon 801** da 2,5 Ghz, coadiuvato da 2 **GB** di **RAM** nel modello da 16 **GB** e da 3 **GB** per il modello da 32 **GB**. Due le fotocamere: una frontale da 2,1 megapixel e una posteriore con sensore da 13 megapixel. Un cellulare dalle prestazioni davvero elevate!





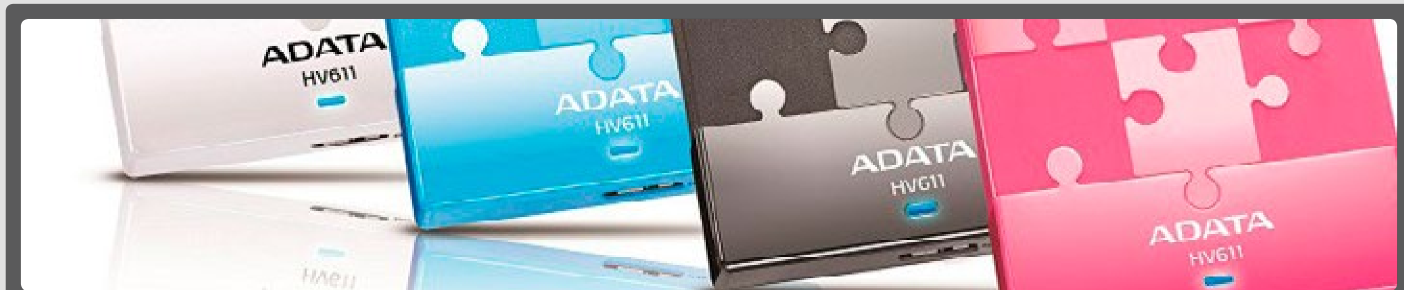
LUMIA 930: LA QUALITA' DI NOKIA... AL MASSIMO!

Basato su Windows Phone, dispone di un display Full HD e fotocamera PureView

N**okia ha presentato il nuovo Lumia 930, colorato top di** gamma che utilizza **Windows Phone 8.1** e garantisce video e foto eccezionali. Lo schermo è un **Full HD OLED** da 5", mentre la fotocamera **PureView** da ben **20 Megapixel** assicura scatti di alto livello. Sarà disponibile nei negozi a partire dal mese di luglio in quattro differenti colorazioni.









HARD DISK PUZZLE... DA ADATA!

Quattro colori accattivanti e storage ad alta velocità

A**DATA non solo ha realizzato i nuovi hard disk HV611 USB 3.0,** ma ha anche deciso di stupire con uno stile 'puzzle' ricercato. Basati su interfaccia **SuperSpeed USB 3.0**, dispongono di 500 **GB** o 1 **TB** e sono disponibili in quattro differenti colori: nero, bianco scintillante, blu e rosa. Utili... e simpatici!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



IPHONE 6: DETTAGLI TECNICI

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



i**Watch arriverà in diversi tagli e sarà infarcito di sensori**. Qualcuno ha immaginato che aspetto potrebbe avere e il risultato è sorprendente (come si evince dalle foto). Secondo le indiscrezioni del **Wall Street Journal** sarà disponibile in diverse misure e includerà oltre dieci sensori per monitorare lo stato di salute o le performance in allenamento. Si parla di una diagonale del **display** sostanziosa, da ben 2,5". Potrebbe infine disporre di circa 80 **pixel** per la navigazione in stile **CarPlay**. A quando la presentazione ufficiale?



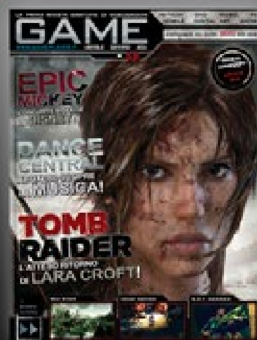




Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

Escape From Jay is Games - CLICCA SU ‘PLAY’ PER INIZIARE A GIOCARE!













HYPERDIMENSION NEPTUNIA
PRODUCING PERFECTION

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Hyperdimension Neptunia Producing Perfection è il sequel di un capitolo per **PS Vita** e **PS3** che ironizza sulla rivalità tra le **console**. Questa nuova incarnazione è un titolo gestionale che ci porta nel mondo dello spettacolo per inseguire il successo, partecipando a campagne pubblicitarie, sessioni di registrazione, prove di canto o approfondimenti di cultura generale. Il gioco però fallisce l’obiettivo di divertire a causa di un **gameplay** datato e di un comparto grafico migliorabile. Peccato!





GLOBALE
6.0



MAJORA'S MASK

RECENSIONE completa

Cesare Arietti










Quando fu annunciato il seguito di Ocarina Of Time, il miglior videogioco di tutti i tempi, chiunque immaginò di trovarsi di fronte ad un titolo che ancor più esteso, puntando su elementi epici e in un certo senso prevedibili. Ma quando **The Legend Of Zelda: Majora's Mask** fu rilasciato sul mercato, nel novembre del 2000, critica e pubblico rimasero completamente spiazzati: il titolo aveva un'ambientazione cupa ed era circoscritto ad un'area di gioco (apparentemente) ristretta. La storia poi stravolgeva i canoni della serie: attraversando i **Lost Woods**, **Link** rimaneva vittima di un sortilegio e trasformato in un impacciato **Deku Scrub**. Trasportato in un mondo totalmente nuovo chiamato **Termina**, aveva il compito di tornare umano e sconfiggere la minaccia della maschera di **Majora**, in grado di distruggere ogni cosa. Ma l'aspetto incredibile del gioco era che l'avventura si sviluppava nell'arco di tre giornate, in cui avvenivano una precisa serie di avvenimenti. Viaggiando nel tempo grazie all'**Ocarina** magica, **Link** poteva così ripercorrere alcuni momenti chiave e mutare il corso degli eventi, rendendo tutta l'esperienza assolutamente complessa e profonda. I luoghi ricreati apparivano più misteriosi e inquietanti rispetto al passato, resi maggiormente suggestivi da una colonna sonora eccezionale ma formata da brani spesso dissonanti e volutamente meno armonici. Difficile e oscuro, resta forse il capitolo della serie meno compreso, ma uno dei più amati da chi ha avuto la tenacia di affrontarlo...





LANDERA

ARTICOLO completo
GDR Online

Ci fu un tempo in cui a Landera regnava il caos e il buio, quando i demoni dominavano con violenza ogni luogo. Fu così che gli **Dei** inviarono gli spiriti loro figli per riportare la luce e l'equilibrio, imprigionando le creature nefaste nelle viscere della terra. Ma alcuni demoni riuscirono a fuggire e si incrociarono con con gli esseri umani dando origine agli **Anghlit**, una popolazione decisa a liberare tutte le creature demoniache rimaste imprigionate. Da questo incipit nasce **Landera**, gioco **Play-by-Chat** in cui dovremo vivere in prima persona gli avvenimenti che si sviluppano nel continente. Basta creare il proprio personaggio e navigare sulla mappa... e la storia prende vita!







